

MYSTERIUM

SPIELREGEL

*Ihr habt es gewagt, die Schwelle zum heimgesuchten
Mysterium-Herrenhaus zu überschreiten ... Wie mutig!
Nehmt Platz, öffnet euren Geist und weckt euren sechsten
Sinn, um euch auf eine außergewöhnliche Séance
einzulassen, in deren Verlauf ihr versuchen werdet,
einer verlorenen Seele Frieden zu bringen ...*

2 Hintergrund

5 Spielregeln

MYSTERIUM

Herzogtum von Warwick, Schottland
19. September 1922

Professor Alphonse de Belcour, Poitiers, Frankreich

Mein lieber Alphonse,
seit meinem letzten Brief ist kein Tag ohne übernatürliche Vorkommnisse im Herrenhaus vergangen. Bei meinen Nachforschungen bin ich auf Ausschnitte alter Zeitungen gestoßen, die vom tragischen Ableben eines kaum 30 Jahre alten Hausdieners berichten. Die Polizei hatte den Vorfall bald als Unfall zu den Akten gelegt, aber die Gerüchte um die Umstände seines Todes rissen nicht ab. Mir scheint, die Ermittlungen wären damals etwas übereilt abgeschlossen worden und ich würde meinen letzten Schilling verwetten, dass mein Geist etwas hiermit zu tun hat. Leider ist er nicht in der Lage, sich in unserer Welt lange genug zu manifestieren, um mit mir zu kommunizieren. Aber wenn wir unsere Kräfte bündeln würden, können wir es ihm vielleicht ermöglichen, seine Botschaft zu übermitteln. Daher möchte ich meine Einladung erneuern: Es wäre mir eine Freude, wenn Alma, Ardhashir, Madam Wang, Jessalyn und Ihr selbst mich unverzüglich dabei unterstützen würdet, dieses Mysterium zu lösen.

In Erwartung Ihrer Antwort,
verbleibe ich ergebenst, Ihr

C. Mac Dowell

Warwick Evening News

14. Dezember 1894

TRAGÖDIE IM HERRENHAUS DES GRAFEN VON WARWICK!

Das Herrenhaus des Grafen von Warwick war in der Nacht auf Donnerstag, den 13. Dezember, Schauplatz einer furchtbaren Tragödie. Der Graf feierte den Geburtstag seiner Tochter Margaret mit einem Maskenball, zu dem an die 100 Gäste geladen waren. Gegen 1:30 wurde einer der Hausdiener unter bislang ungeklärten Umständen tot aufgefunden. Die Polizei traf 30 Minuten nach dem Fund der Leiche vor Ort ein und befragte die anwesenden Gäste. Unglücklicherweise konnten diese Befragungen kein Licht ins Dunkel dieses mysteriösen Falles bringen. Die Polizei sucht nun nach weiteren Zeugen

UNTERSUCHUNG STOCKT

Nach nunmehr einem Monat sind die Umstände des Todes des Hausdieners des Grafen von Warwick in der Nacht auf den 13. Dezember 1894 weiterhin ungeklärt. Die Suche nach Zeugen verlief ergebnislos. Auch sieht es so aus, als hätte das Opfer keinerlei Verwandte. Die Polizei stellt zwar weiter Nachforschungen an, bislang aber ohne jeden Erfolg. Nach Aussage der untersuchenden Inspektoren, sei ein unglückseliger Unfall die wahrscheinlichste Erklärung. Dem entgegen hört man vielerorts Gerüchte, die von einem heimtückischen Mord in Zusammenhang mit zügellosen moralischen Verfehlungen berichten.

WARWICK DIENSTBOTEN-FALL – POLIZEI BETRACHTET TOD ALS UNFALL

Nach einer viermonatigen Untersuchung der tragischen Ereignisse im Herrenhaus des Grafen von Warwick vermeldet die Polizei abschließend, es habe sich beim Tod des Dieners um einen Unfall gehandelt. Seit dem Unglück rissen die Gerüchte um die Umstände des Ablebens des Dieners nicht ab. Nun ist der Fall aber offiziell abgeschlossen.

Warwick Evening News

13. Mai 1895

GRAF UND GRÄFIN VON WARWICK VERLASSEN DIE REGION



In einer erschütternden Mitteilung kündigte der Graf an, das Herrenhaus, Heimstatt seiner Familie seit Generationen, mit seiner Familie für immer zu verlassen. Wir werden den Grafen, der eine bedeutende Rolle im Leben unserer Stadt spielte, aufs Schmerzlichste vermissen. Der Graf erläuterte, dass es seiner Familie und ihm nicht möglich sei, am Ort der tragischen Ereignisse, die sich vor fünf Monaten zugetragen haben, noch länger zu verweilen. Das Haus wurde zum Verkauf ausgeschrieben und hat mit dem Clan MacDowell bereits einen Käufer gefunden. Die wohlhabende Familie besitzt bereits zahlreiche Anwesen in der Gegend.

Conrad MacDowell



Spezialität: Wahrsagung mittels Kristallkugel

Nationalität: Schottisch

Conrad ist ein wohlhabender schottischer Adliger vom Clan der MacDowells, dessen Stammbaum 17 Generationen zurück reicht. Mit 18 Jahren erbte er die Kristallkugel seiner Großmutter Moira. Trotz einer akademischen Ausbildung und der Aussicht auf eine militärische Karriere, entschied er sich, seine Kristallkugel zu nutzen und eine Laufbahn als Hellseher einzuschlagen. Zu seinen Kunden gehören zahlreiche bedeutende Persönlichkeiten. Er verdankt es zweifellos seinem zweiten Gesicht, dass er 1918 unverehrt aus dem Krieg heimkehrte. Nach dieser aufregenden Zeit ließ er sich im kürzlich geerbten Herrenhaus der Familie nieder, wo er schon kurz nach seiner Ankunft eine seltsame, übernatürliche Präsenz spürte ...

Alma Salvador



Spezialität: Auspendeln

Nationalität: Spanisch

Da sie in jungen Jahren zur Waise wurde, wuchs Alma in einem Kloster auf. Mit 8 Jahren erkannte sie rein zufällig ihre Gabe, als sie mit einer Uhrkette spielte, die ein vergesslicher Besucher zurückgelassen hatte. Sie half in der Folge anderen Waisen bei der Suche nach ihren Familien. Als sie 12 Jahre alt war, bemerkten die Nonnen, was sie tat und warfen sie aus dem Orden, da sie ihr vorwarfen, Hexerei zu praktizieren. Mit ihrer Fähigkeit, die Seele jedes Menschen ausfindig machen zu können, bestreitet sie ihren Lebensunterhalt und ist in der Lage, auch armen Menschen zu helfen, vermisste Verwandte zu finden. Ihr mildtätiges Wesen veranlasste sie dazu, der Bitte von Sir Conrad, eine verlorene Seele zu retten, Folge zu leisten.

Madam Wang



Spezialität: I Ging (Bibliomantie)

Nationalität: Chinesisch

In jungen Jahren wurde sie von einer Geheimgesellschaft, die das I Ging studierte, gefunden. So verließ sie ihre Familie, um ihre Gabe zu vervollkommen. Sie konnte sich ganz dem Studium dieses alten Textes hingeben und machte schnell große Fortschritte. Sie spezialisierte sich darauf, mit den Ahnen in Kontakt zu treten und vergangene Leben zu erforschen. In den Zeiten politischer Unruhen versuchten etliche führende Persönlichkeiten ihre Widersacher mithilfe ihrer Kunst auszuschalten. Doch Madam Wang war es schnell leid, dass ihre Gabe für politische Intrigen ausgenutzt wurde und entschied sich, stattdessen ganz China zu bereisen und den Menschen, die ihr begegneten, zu helfen. Es geschah während dieser Reise, dass Sir Conrad MacDowell ihre Unterstützung bei der Lösung eines alten Rätsels erbat.



Spezialität: Numerologie

Nationalität: Französisch

Alphonse wurde in die französische Aristokratie geboren. Seine Familie hatte enge Verbindungen zum Clan der MacDowells. Alphonse's Bruder starb auf dem Schlachtfeld von Verdun, während er zu Hause war und für seinen Dokortitel der Mathematik studierte. Von der Nachricht erschüttert, stürzte er sich auf der Suche nach Trost immer tiefer in seine Studien und fand heraus, dass das faszinierende Geheimwissen um die Macht der Zahlen von demjenigen genutzt werden kann, der sie versteht. Alphonse's tiefgründiges Wissen um die Zahlen ermöglichte es ihm, verborgene Botschaften in bedeutenden Texten aus der ganzen Welt zu entschlüsseln. Als er seine Freunde und Kollegen in seine Thesen einweihte, waren sich diese einig: Alphonse würde die Wissenschaft revolutionieren - oder zu ihrer Witzfigur werden! Aus Freundschaft zu Conrad MacDowell hat er zugesagt, ins Herrenhaus zu reisen.



Spezialität: Ardashir

Nationalität: Osmanisch

Die Gabe der Weissagung zieht sich bereits seit vielen Generationen durch Ardashir's Familie. Der mächtige Amajlije-Talisman, der sich seit Jahrhunderten im Besitz der Familie befindet, konzentriert und verstärkt ihre psychischen Kräfte. Obwohl die Familie traditionell dem Sultan dient, entschied sich Ardashir, einen anderen Pfad einzuschlagen und die große Welt zu erforschen. Nach Jahren der Wanderschaft, in denen er seine Kunst perfektionierte, kehrte er in seine Heimat zurück, um dort mithilfe seines Talismans als Wahrsager tätig zu sein. Er genießt einen vorzüglichen Ruf bei vielen Herrschern in aller Welt. Der Hauch des Mysteriums, der das Herrenhaus von Sir Conrad MacDowell umweht, gab für ihn den Ausschlag, nach Schottland zu reisen.

Jessalyn Smith



Spezialität: Tarotkarten legen

Nationalität: Amerikanisch

Jessalyn wurde jung einem reichen und oft abwesenden Fabrikbesitzer zur Frau gegeben, weswegen sie häufig gelangweilt war ... Mit ihren Freundinnen begann sie, in ihrem Haus in Rochester, New York, regelmäßig Tarotkarten zu legen. Als die Tochter einer Freundin an einer Lungenentzündung starb, hielt sie eine Tarotséance ab, um mit dem Geist des Kindes in Kontakt zu treten. So erkannte sie, welches mächtige Medium sie war und viele Einwohner Rochesters haben sich seitdem mit der Bitte um Hilfe an sie gewandt. Die Kunde um ihre Gabe machte die Runde und bald suchten sie Menschen aus den gesamten USA auf, um mit Verstorbenen in Kontakt zu treten. Es war für sie keine Frage, der Bitte Sir Conrad MacDowells um Unterstützung nachzukommen, auch da sie schon immer Schottland besuchen wollte.

Spielziel

Mysterium ist ein kooperatives Spiel, in dem es darum geht, ein Geheimnis – das Mysterium – zu lüften. Alle Spieler gewinnen oder verlieren gemeinsam. Ihr Ziel ist es, das Rätsel um den Tod des Geistes, der im Herrenhaus spukt, zu lösen und seiner Seele Frieden zu verschaffen!

Die Rollen der Spieler

Mysterium ist ein asymmetrisches Kartenspiel, in dem die Spieler eine von zwei möglichen Rollenarten übernehmen. Beide Rollenarten dienen letztendlich demselben Zweck, sind aber sehr verschieden:

- Der **Geist** gibt den Spiritisten Karten, um jene auf die richtigen Spuren zu führen und ihre Nachforschungen zu unterstützen.
- Die **Spiritisten** empfangen Karten vom Geist und nutzen ihre Intuition, um die darin versteckten Botschaften zu deuten.

Vor Spielbeginn müssen die Spieler entscheiden, wer von ihnen die Rolle des Geistes übernimmt. Alle anderen Spieler verkörpern dann die Spiritisten.

Beispiel: Astrid, Birgit, Clemens, Stefan und Felix spielen eine Partie zu fünft. Astrid übernimmt die Rolle des Geistes. Also sind alle anderen Spieler Spiritisten. **Birgit** wählt Alphonse de Belcour (blau), **Clemens** übernimmt Ardhashir (weiß), **Stefan** verkörpert Madam Wang (rot) und **Felix** stellt Alma Salvador (gelb) dar.

WAS DIE SPIRITISTEN WÄHREND DER SÉANCE ERWARTET ...

Das Spielgeschehen findet in den 1920er Jahren statt. In eurer Rolle als Spiritisten seid ihr an *Samhain* (Halloween) zu einer nächtlichen Séance eingeladen worden. In dieser Nacht sind sich die Welten der Lebenden und der Geister nahe, daher ist es für die Lebenden in dieser Nacht leichter möglich, mit der „anderen Seite“ in Kontakt zu treten. Aber es bleiben euch nur die sieben Nachtstunden, bevor die Verbindung zum Geist abbricht.

Kaum habt ihr den Kontakt hergestellt, stellt ihr fest, dass der Geist nicht in der Lage ist, euch die Identität seines Mörders direkt mitzuteilen. Er steht offensichtlich immer noch unter Schock, so dass er nur ungefähre Erinnerungen an die Umstände seines Todes hat. Es ist eure Aufgabe, mit seiner Hilfe Licht in die Geschehnisse des schicksalhaften Abends zu bringen: Wer war anwesend? Wo könnte das Verbrechen stattgefunden haben? Und welche Objekte könnten als Tatwaffe gedient haben? Um Zeit zu sparen, folgt jeder Spiritist einer anderen Spur, um die Aktivitäten der Verdächtigen zu rekonstruieren.

Die Jahre der rastlosen Wanderung durch die astralen Sphären haben den Geist erschöpft, so dass er nicht in der Lage ist zu sprechen. Stattdessen kommuniziert er mit jedem einzelnen Spiritisten, indem er impressionsartige Visionen sendet. Diese müssen die Spiritisten einander mitteilen und gemeinsam bestmöglich deuten. Ihren Eingebungen folgend, übermitteln die Spiritisten ihre Schlussfolgerungen wiederum dem Geist, beginnend mit der Identifikation der Verdächtigen. Der Geist wird daraufhin den Spiritisten übermitteln, wer richtig lag und somit bei seinen Nachforschungen vorangekommen ist und sich weiteren Spuren zuwenden darf. Hat ein Spiritist „seinen“ Verdächtigen entlarvt, wendet er sich danach dem möglichen Tatort zu, danach dann der in Frage kommenden Tatwaffe.

Wenn es alle Spiritisten innerhalb der sieben Stunden schaffen, ihre Aufgaben zu erfüllen, wird sich der Geist an den Tathergang und an den wahren Täter erinnern. Seine letzten Kräfte mobilisierend, sendet er der gesamten Gruppe eine letzte, gemeinsame Vision, mit welcher er seinen Mörder identifiziert. Je besser sich die Spiritisten im Verlauf der bisherigen Nacht geschlagen haben, umso klarer wird diese letzte Vision sein ...

Zu guter Letzt werden die Spiritisten darüber abstimmen, welchen der Verdächtigen sie für den Mörder halten. Alle Spieler gewinnen, wenn sich die Mehrheit der Spiritisten für den wahren Täter entscheidet. Dies befreit die Seele des Geistes und lässt ihn endlich Ruhe finden. Liegen die Spiritisten falsch, so muss der Geist seine rastlose Wanderung durch das Jenseits fortsetzen und die Spiritisten müssen ein ganzes Jahr warten, bis sie erneut die Chance haben, das Mysterium des Herrenhauses zu lüften.

Jetzt wisst ihr, wie die Séance ablaufen wird. Bereitet euch vor zu spielen!

Ein paar Anregungen, um euch das Eintauchen in die Geisterwelt zu erleichtern:

- Wir empfehlen, die erste Partie auf der Schwierigkeitsstufe **EINFACH** zu spielen (siehe Seite 8) und den Geist von einem Spieler verkörpern zu lassen, der das Spiel schon einmal gespielt hat.
- Der Geist kann das Spiel auch völlig stumm spielen. Die Eingebungen der Spiritisten kann er z. B. kommentieren, indem er für „Ja“ einmal und für „Nein“ zweimal auf den Tisch klopft.
- Auf www.libellud.com steht ein stimmungsvoller Soundtrack zum Download zur Verfügung. Ihr könnt ihn entweder auf der Mysterium-Produktseite finden oder indem ihr den QR-Code mit eurem Smartphone scannt.



MYSTERIUM

Inhalt & Spielaufbau

Baut das Spiel wie abgebildet auf.

Spielmaterial der Spiritisten

1

**6 Eingebungs-
marker**
1 in jeder Farbe



Nutzung > S. 9

2

6 Hüllen
1 in jeder Farbe



Nutzung > S. 10

3

**6 Hellsicht-
Stufenmarker**
1 in jeder Farbe



Nutzung > S. 10

4

36 Hellsichtplättchen
6 in jeder Farbe
Vorderseiten ✓ oder ✗



Nutzung > S. 10

Rückseiten nummeriert von 1 bis 6

Nutzung > S. 12

Aufbau Jeder Spiritist erhält:

1 Eingebungsmarker.

1 Hülle.

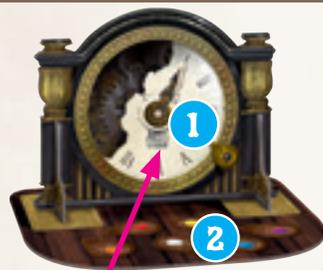
1 Hellsicht-Stufenmarker. Legt alle Stufenmarker an das „0“-Feld auf der Hellsicht-Anzeige.

X Hellsichtplättchen, abhängig von der Spielerzahl:

2–3 Spieler ➔ 0

4–5 Spieler ➔ 4 (mit den Zahlen 1 bis 4)

6–7 Spieler ➔ 6 (mit den Zahlen 1 bis 6)



1 Uhr-Tableau

Aufbau

Der Stundenanzeiger wird bei Spielbeginn auf I (1 Uhr) gestellt.

1 Uhr

2 Ablagefläche für Hellsichtplättchen

Nutzung > S. 10



4 Fortschrittstafeln

Nutzung > S. 10

**1 Fortschrittstafel
„Personen“**

**1 Fortschrittstafel
„Orte“**

**1 Fortschrittstafel
„Objekte“**

**1 Fortschrittstafel
„Finale“**

5

18 Spiritistenkarten „Person“
Rückseiten nummeriert von 1 bis 18



RÜCKSEITE

6

18 Spiritistenkarten „Ort“
Rückseiten nummeriert von 19 bis 36



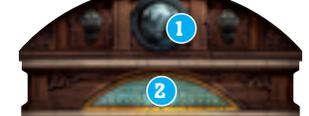
RÜCKSEITE

7

18 Spiritistenkarten „Objekt“
Rückseiten nummeriert von 37 bis 54



RÜCKSEITE



1 Täter-Feld

2 „Auftrag abgeschlossen“-Feld

54 Spiritistenkarten

Aufbau > S. 8

Nutzung > S. 8

Spielmaterial des Geistes

1 Sanduhr
(2 Minuten)
Nutzung > S. 9



3

9

10



8



1 Hellsicht-Anzeige

Aufbau

Nur in Partie mit 4–7 Spielern.

4–5 ➔ auslegen
wie unten gezeigt



6–7 ➔ auslegen
wie unten gezeigt



12

11

54 Geistkarten,
aufgeteilt in:
Nutzung > S. 8

**18 Geistkarten
„Person“**
Rückseiten nummeriert
von 1 bis 18



18 Geistkarten „Ort“
Rückseiten nummeriert
von 19 bis 36

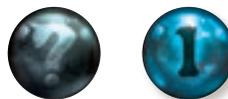


**18 Geistkarten
„Objekt“**
Rückseiten nummeriert
von 37 bis 54



Aufbau > S. 8

6 Täterplättchen
Rückseiten nummeriert
von 1 bis 6



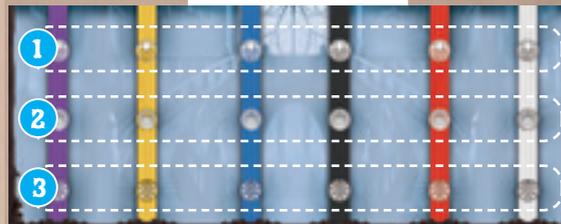
VORDERSEITE RÜCKSEITE

Nutzung > S. 11

3 Krähenplättchen

Nutzung > S. 9

1 Sichtschirm



INNENSEITE

Jede Spalte ist einem Spiritisten zugeordnet.
Jede Reihe ist einer der Arten von Geistkarten zugeordnet:

- 1 Plätze für Geistkarten „Person“
- 2 Plätze für Geistkarten „Ort“
- 3 Plätze für Geistkarten „Objekt“

6 Geistplättchen
Vorderseiten 1 in jeder Farbe



Nutzung > S. 9



Rückseiten nummeriert von 1 bis 6

Nutzung > S. 11

Aufbau

Die **Geistplättchen** werden hinter dem **Sichtschirm** angeordnet. Sie liegen, mit der farbigen Seite nach oben, unten vor der Spalte des farblich passenden Spiritisten.

84 Visionskarten



RÜCKSEITE

Aufbau

Der Geist legt die **Visionskarten** als verdeckten Zugstapel hinter dem Sichtschirm bereit. Bei Spielbeginn zieht der Geist 7 Karten und nimmt diese auf die Hand.

Nutzung > S. 9

MYSTERIUM

Schwierigkeitsstufe & Auslage der Karten

Wählt die gewünschte Schwierigkeitsstufe. Diese bestimmt die Anzahl der ausliegenden Karten „Person“, „Ort“ und „Objekt“.

- 1 Mischt alle **Spiritistenkarten „Person“** und zieht (verdeckt) so viele Karten wie unten angegeben:

Spieleranzahl	2	3	4	5	6	7	So oft darf der Geist Karten abwerfen (🐦):
EINFACH	4	5	5	6	6	7	1 🐦 pro Runde
MITTEL	5	6	6	7	8	8	3 🐦 pro Partie
SCHWIERIG	6	7	7	8	9	9	1 🐦 pro Partie
Anzahl der Karten Person/Ort/Objekt, die auf dem Tisch ausgelegt werden.							

Beispiel: In unserem Spiel zu fünft (mit 1 Geist und 4 Spiritisten) auf Schwierigkeitsstufe **MITTEL** ziehen die Spieler 7 **Spiritistenkarten „Person“**.

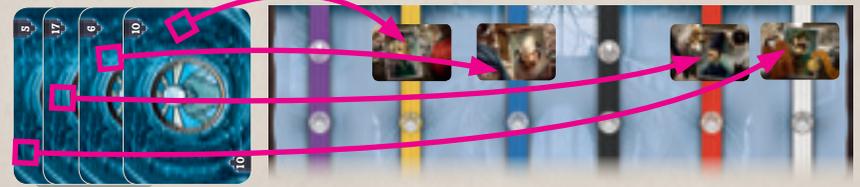
- 2 Sucht aus den **Geistkarten „Person“** diejenigen mit denselben Nummern der gezogenen **Spiritistenkarten „Person“** heraus. Der Geist erhält diese **Geistkarten**. Die **Spiritistenkarten** werden offen auf dem Tisch ausgelegt (siehe Seite 6).

Beispiel: **Stefan** hat die Karten mit den Nummern 1, 3, 4, 5, 6, 10 und 17 gezogen. Er sortiert diese Karten und gibt dann dem Geist die **Geistkarten** mit den Nummern 1, 3, 4, 5, 6, 10 und 17.



- 3 Der Geist mischt alle Karten, die er erhalten hat, und zieht von diesen so viele, wie Spiritisten an der Partie teilnehmen. Die gezogenen Karten steckt er zufällig in die Personen-Fächer auf der Innenseite des **Sichtschirms**, in die Spalten mit den Farben der teilnehmenden Spiritisten. Die übrigen Karten werden verdeckt in die Spielschachtel zurückgelegt.

Beispiel: Astrid – der Geist – erhält 7 Karten und mischt diese. Sie zieht die erste Karte (Nummer 10) und steckt sie in den **Sichtschirm** in **Felix’** Spalte. Dann macht sie dasselbe für alle anderen Spiritisten.



Die Schritte 1, 2 und 3 werden entsprechend mit den Ort- und Objektkarten wiederholt. In diesem Teil des Spielbaus stellt der Geist also eine zufällige Kombination aus 3 Karten (eine Person, einen Ort, ein Objekt) für jeden Spiritisten zusammen.

Spielablauf

Das Spiel ist in zwei Phasen unterteilt:

Phase I – Rekonstruktion der Geschehnisse

Diese Phase wird über maximal 7 Runden gespielt, die von den Stunden auf der **Uhr** (I, II, III, IV, V, VI und VII) angezeigt werden.

Phase 2 – Die Entlarfung des Täters

Diese Phase findet nur statt, wenn es allen Spiritisten gelungen ist, die Phase *Rekonstruktion der Geschehnisse* erfolgreich bis zum Ende der siebten Runde zu vollenden.

Phase I – Rekonstruktion der Geschehnisse

In dieser Phase versuchen die Spiritisten herauszufinden, welche Personen Verdächtige sind, wo das Verbrechen stattgefunden haben könnte und welche Objekte als Tatwaffe in Frage kommen.

Um den Fortschritt ihrer Ermittlungen festzuhalten, bewegt jeder Spiritist im Spielverlauf seinen **Eingebungsmarker** entlang der **Fortschrittstafeln** (siehe Seite 6). Die Untersuchung verläuft dabei in jeder Partie nach demselben Schema: Jeder Spiritist muss zunächst „seinen“ Verdächtigen identifizieren, danach „seinen“ Ort und zum Schluss „sein“ Objekt.

Die Phase *Rekonstruktion der Geschehnisse* ist wiederum in 2 Schritte unterteilt:

Schritt 1 – Deutung der Visionen

Schritt 2 – Der Geist erscheint

Schritt I – Deutung der Visionen

Vor dem ersten Zug stellt jeder Spiritist seinen **Eingebungsmarker** auf die **Fortschrittstafel „Personen“**. Damit wird angezeigt, dass es die Aufgabe des Geistes ist, jedem Spiritisten dabei zu helfen, herauszufinden, welche Personenkarte ihm hinter dem **Sichtschirm** zugeordnet ist. Der Geist tut dies, indem er jedem Spiritisten eine Vision mithilfe einer oder mehrerer **Visionskarten** zukommen lässt.

Der Geist lässt eine Vision zukommen, indem er:

- 1 einen Spiritisten wählt und eine oder mehrere **Visionskarten** offen vor ihm auslegt;
- 2 das **Geistplättchen** in der Farbe des Spiritisten nahe an den **Sichtschirm** rückt. Dies dient lediglich der Erinnerung, dass der Geist diesem Spiritisten in dieser Runde bereits **Visionskarten** gegeben hat und ihm daher keine weiteren mehr geben darf;
- 3 neue **Visionskarten** zieht, um seine Handkarten wieder auf 7 aufzufüllen. Ist der Stapel mit **Visionskarten** aufgebraucht, mischt der Geist die Karten im Ablagestapel und bildet aus diesen einen neuen Zugstapel;
- 4 einen anderen Spiritisten auswählt und die Schritte 1–3 wiederholt, bis alle Spiritisten (wenigstens) 1 **Visionkarte** erhalten haben.



Sobald ein Spiritist eine Vision empfangen hat, versucht er diese zu deuten und zu verstehen, auf welche Person bzw. welchen Ort bzw. welches Objekt diese weist (abhängig davon, auf welcher **Fortschrittstafel** sich der **Eingebungsmarker** des Spiritisten gerade befindet). Die Spiritisten können sich alle **Visions-** und **Spiritistenkarten** anschauen und ihre Überlegungen mit den anderen Spiritisten diskutieren.

Sobald alle Spiritisten eine Vision empfangen haben, dreht der Geist die **Sanduhr** um. Bevor die **Sanduhr** abgelaufen ist, muss jeder Spiritist seinen **Eingebungsmarker** auf die **Spiritistenkarte** setzen, zu der er sich vom Geist geleitet fühlt. Die Spiritisten dürfen einander bei der Analyse der Karten und der Entscheidung helfen. Auch dürfen die Spiritisten ihre **Eingebungsmarker** beliebig oft umsetzen, solange die **Sanduhr** läuft.



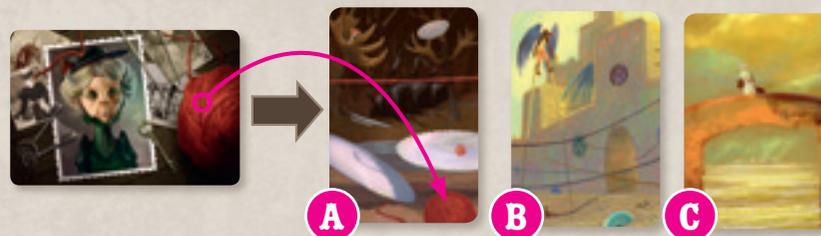
Hinweis: Es dürfen durchaus mehrere Spiritisten ihren Eingebungsmarker auf dieselbe Spiritistenkarte setzen. Aber da es für jeden Spiritisten ja eine einmalige Kombination (bestehend aus einer Person, einem Ort und einem Objekt) gibt, kann höchstens einer von ihnen richtig liegen!



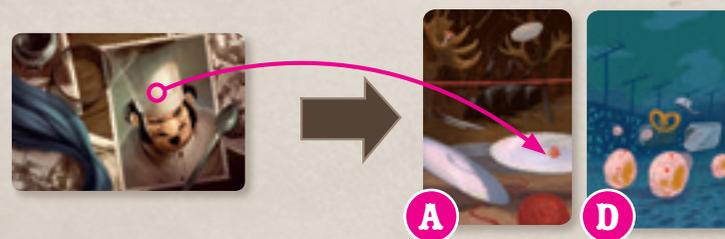
Wichtig: Auch wenn der Geist bei den Diskussionen zwischen den Spiritisten zuhören darf, so darf er doch **NIEMALS** Hinweise durch Kommentare oder Gesten geben, da dies den Spielspaß verderben würde.

Beispiel einer Vision

Astrid – der Geist – möchte **Felix** zum „Kinder mädchen“ führen. Auf der Personenkarte ist ein rotes Wollknäuel zu sehen. Astrid schaut sich die Karten in ihrer Hand an und wählt Karte **A** (auf welcher ein Wollknäuel und eine roter Wollfaden abgebildet sind). Um die Vision zu bekräftigen, wählt sie außerdem Karte **B** (auf der ebenfalls Schnüre und Seile zu sehen sind) sowie Karte **C** (die eine Frau mit Hut zeigt).

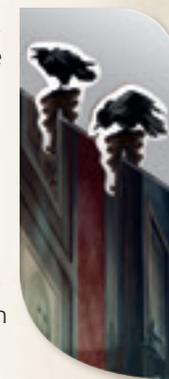


Astrid muss außerdem **Birgit** zum „Koch“ leiten. Auf Karte **A** sind einige Teller zu sehen. Astrid hätte also auch diese Karte für **Birgits** Vision wählen können und dazu Karte **D** (auf der diverse Kuchen abgebildet sind).



Visionskarten abwerfen ()

Bei Spielbeginn nimmt sich der Geist 1–3 Krähenplättchen, entsprechend der gewählten Schwierigkeitsstufe (siehe Tabelle auf S. 8). Zu jedem beliebigen Zeitpunkt des Spiels, auch in der Phase *Die Entlarvung des Täters*, darf der Geist so viele seiner **Visionskarten** abwerfen, wie er möchte und seine Handkarten wieder auf 7 auffüllen. Wie oft dies in der Partie möglich ist, hängt von der gewählten Schwierigkeitsstufe ab.



Auf Schwierigkeitsstufe EINFACH darf der Geist einmal pro Runde Karten abwerfen. Tut er das, setzt er eine Krähe auf den **Sichtschirm** und entfernt diese bei Rundenende wieder.

Auf Schwierigkeitsstufe MITTEL darf der Geist bis zu dreimal in der Partie Karten abwerfen. Jedes Mal, wenn er das tut, setzt er eine Krähe auf den **Sichtschirm**.

Auf Schwierigkeitsstufe SCHWIERIG darf der Geist genau einmal in der Partie Karten abwerfen und setzt dann eine Krähe auf den **Sichtschirm**.

MYSTERIUM

► Hellsichtplättchen einsetzen

Solange die **Sanduhr** läuft, können die Spiritisten **Hellsichtplättchen** zu den **Eingebungsmarkern** der anderen Spiritisten legen. Ein korrekt gelegtes Hellsichtplättchen erlaubt es dem Spiritisten, auf der **Hellsicht-Anzeige** voranzuschreiten und so mehr Hinweise zu erhalten, wenn es in der Endphase darum geht, den Täter zu entlarven.



Es gibt zwei Arten von **Hellsichtplättchen**: Plättchen mit dem ✓-Symbol zeigen an, dass der Spiritist mit der Eingebung des betreffenden Spiritisten übereinstimmt. Plättchen mit dem ✗-Symbol zeigen indes das Gegenteil an.

- Ein Spiritist darf nicht mehr als 1 **Hellsichtplättchen** zu jedem einzelnen **Eingebungsmarker** legen. Und er darf niemals ein **Hellsichtplättchen** zu seinem eigenen **Eingebungsmarker** legen.
- Ein Spiritist darf so viele **Hellsichtplättchen** in einer Runde spielen, wie er möchte. Er kann sich auch entscheiden, gar keines zu legen.
- Da auf eine **Spiritistenkarte** mehrere **Eingebungsmarker** gesetzt werden können, muss jedes **Hellsichtplättchen** eindeutig auf den gewünschten Marker zeigen.
- Solange die **Sanduhr** läuft, dürfen die Spiritisten gelegte **Hellsichtplättchen** beliebig umlegen, austauschen oder entfernen.



Wichtig: Einmal genutzt, werden alle **Hellsichtplättchen** (✓ und ✗) auf den gekennzeichneten Platz des **Uhr-Tableaus** abgelegt. Zu Beginn der vierten Runde erhalten die Spiritisten alle **Hellsichtplättchen** zurück.

Sobald die **Sanduhr** abgelaufen ist, endet der Schritt *Deutung der Visionen* und der **Geist** erscheint.

2 Schritt 2 – Der Geist erscheint



In diesem Schritt tritt der Geist selbst in Erscheinung und teilt den Spiritisten mit, ob sie seine Visionen richtig gedeutet haben – oder nicht. Der Geist wählt selbst die Reihenfolge, in der er den Spiritisten dies mitteilt. Er lässt jeden Spiritisten wissen, ob seine Deutung richtig war oder falsch – also ob er seinen Eingebungsmarker auf die richtige oder auf eine falsche Karte gesetzt hat. Sobald der Geist einem Spiritisten erschienen ist, schiebt er das **Geistplättchen** der entsprechenden Farbe vom **Sichtschirm** weg.

► Der Spiritist hat die richtige Spiritistenkarte gewählt ...

- Der Geist dreht die entsprechende **Geistkarte** im **Sichtschirm** um.
- Alle Spiritisten, die ein ✓-**Hellsichtplättchen** gelegt haben, bewegen ihren **Hellsicht-Stufenmarker** ein Feld auf der **Hellsicht-Anzeige** weiter.
- Der Spiritist nimmt die **Spiritistenkarte** und steckt sie in seine **Hülle**.
- Der Spiritist wirft alle seine **Visionskarten** auf den Ablagestapel.
- Der Spiritist setzt seinen **Eingebungsmarker** auf die nächste **Fortschrittstafel**.

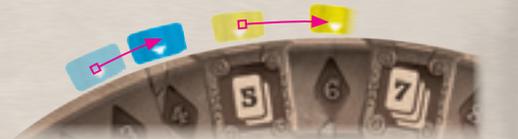
Beispiel: *Birgit* hat erfolgreich „ihre“ Person identifiziert. In der nächsten Runde wird *Astrid* – der Geist – versuchen, sie zu einem Ort zu leiten. Daher legt *Birgit* ihren **Eingebungsmarker** auf die **Fortschrittstafel „Orte“**.

► Der Spiritist hat nicht die richtige Spiritistenkarte gewählt ...

- Alle Spiritisten, die ein ✗-**Hellsichtplättchen** gelegt haben, bewegen ihren **Hellsicht-Stufenmarker** ein Feld auf der **Hellsicht-Anzeige** weiter.
- Der Spiritist setzt seinen **Eingebungsmarker** auf dieselbe **Fortschrittstafel**, auf der er diese Runde begonnen hat.
- Der Spiritist lässt alle **Visionskarten**, die er erhalten hat, vor sich liegen. In jeder weiteren Runde wird er vom Geist eine oder mehrere weitere Karten erhalten, um die Vision zu verdeutlichen, so lange, bis der Spiritist die richtige **Spiritistenkarte** wählt – oder das Spiel endet.

Beispiel, wie die Hellsichtplättchen eingesetzt werden:

Der Geist lässt *Stefan* wissen, dass seine Eingebung richtig war. *Birgit* und *Felix* hatten beide ein ✓-**Hellsichtplättchen** zu *Stefans* **Eingebungsmarker** gelegt. Daher bewegen beide ihren **Hellsicht-Stufenmarker** ein Feld auf der **Hellsicht-Anzeige** weiter. *Clemens* hatte ein ✗-Plättchen gelegt und darf seinen **Stufenmarker** daher nicht bewegen.



► Ein Spiritist hat „seine“ drei Spiritistenkarten identifiziert

Sobald ein Spiritist seine Kombination von **Spiritistenkarten** identifiziert hat, setzt er seinen **Eingebungsmarker** auf das „**Auftrag abgeschlossen**“-Feld der **Fortschrittstafel „Finale“**. Dann rückt er seinen **Hellsicht-Stufenmarker** auf der **Hellsicht-Anzeige** um 1 Feld pro noch verbleibender Stunde voran. Er erhält keine Visionskarten mehr, darf aber den übrigen Spiritisten weiter helfen, deren Visionen zu deuten und er darf weiterhin **Hellsichtplättchen** legen.

Beispiel: Während der vierten Stunde hat *Clemens* seine Kombination identifiziert. Er rückt daher seinen **Hellsicht-Stufenmarker** um 3 Felder auf der **Hellsicht-Anzeige** voran.

Am Ende dieses Schrittes wird der Uhrzeiger um eine Stunde vorgerückt.

- Wenn jetzt noch nicht alle Spiritisten sowohl „ihre“ Person, „ihren“ Ort und „ihr“ Objekt identifiziert haben, beginnt eine neue Phase *Rekonstruktion der Geschehnisse*. Es sei denn, der Uhrzeiger stand bereits auf der VII – dann endet die Partie und alle Spieler haben verloren.
- Sollten hingegen alle Spiritisten „ihre“ Person, „ihren“ Ort und „ihr“ Objekt identifiziert haben, beginnt nun die zweite Phase des Spiels: *Die Entlarvung des Täters*.

Hinweis: Am Ende dieses Schrittes wird es vorkommen, dass sich die Eingebungsmarker der Spiritisten auf unterschiedlichen **Fortschrittstafeln** befinden.

Phase 2 – Die Entlarvung des Täters

Diese Phase findet nur dann statt, wenn alle Spiritisten „ihre“ Kombination aus Person, Ort und Objekt identifiziert haben, bevor die **Uhr** 8 schlägt.

Die Entlarung des Täters erfolgt in drei Schritten:

- Schritt 1 – Gegenüberstellung der Verdächtigen**
- Schritt 2 – Gemeinsame Vision**
- Schritt 3 – Abstimmung**

Schritt 1 – Gegenüberstellung der Verdächtigen

In diesem Schritt legen die Spiritisten ihre Kombinationen in Gruppen aus, um die Verdächtigen gegenüberzustellen und es dem Geist zu ermöglichen, den Täter zu identifizieren.

- Nehmt alle **Spiritistenkarten**, die sich nicht in den **Hüllen** befinden und legt sie zusammen mit den **Fortschrittstafeln „Personen“, „Orte“** und **„Objekte“** in die Spielschachtel zurück.
- Legt ein **Geistplättchen** pro Spiritisten mit der Zahlenseite nach oben in die Tischmitte. Nicht benötigte **Geistplättchen** werden in die Spielschachtel zurückgelegt.



Beispiel: In unserem Spiel zu fünft (mit 4 Spiritisten), werden also 4 Kartengruppen und die Geistplättchen mit den Zahlen von 1 bis 4 benötigt.

- Jeder Spiritist nimmt nun seine Kombination von 3 Karten aus seiner **Hülle** und legt sie als Gruppe zu einem der Geistplättchen auf dem Tisch, so dass bei jeder Nummer genau ein Verdächtiger samt Ort und Objekt liegt.

Beispiel mit verschiedenen Kartengruppen



- Der Geist nimmt die 6 **Täterplättchen** und legt sie hinter seinen **Sichtschirm**.
- Die Spiritisten nehmen alle ihre **Hellsichtplättchen** an sich.

Schritt 2 – Gemeinsame Vision

In diesem Schritt versucht der Geist, die Spiritisten zu der Kartengruppe zu führen, die den Täter enthält.

Und zwar folgendermaßen:

- Der Geist wählt genau 3 **Visionskarten** aus seiner Hand. Diese Karten stellen eine gemeinsame Vision dar und sie müssen alle auf die Karten in genau 1 Gruppe deuten. Welche Gruppe das ist, entscheidet der Geist. Eine der 3 Karten muss auf die Person deuten, eine andere auf den Ort, die letzte auf das Objekt. Dann mischt der Geist diese 3 Karten und legt sie verdeckt auf den Tisch.
- Der Geist nimmt sich das **Täterplättchen** mit der Nummer, die mit der Nummer der von ihm ausgewählten Kartengruppe übereinstimmt. Dieses legt er verdeckt auf das **Täterfeld** auf der **Fortschrittstafel „Finale“**.



Gemeinsame Vision



Täterplättchen

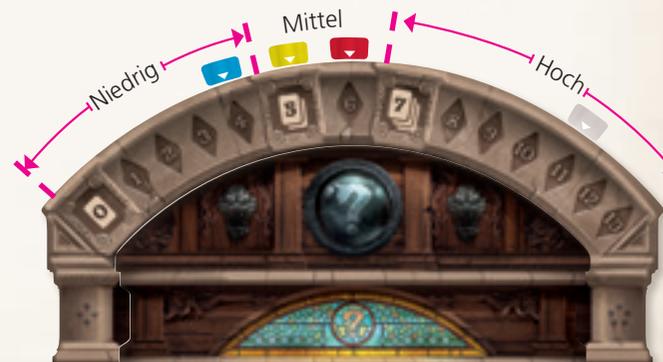
Schritt 3 – Abstimmung

Bei der **Abstimmung** entscheidet die Mehrheit der abgegebenen Stimmen darüber, für welche Kartengruppe sich die Spiritisten entscheiden. Der Geist darf keine Hinweise geben, welche Karte der gemeinsamen Vision auf welche Karte der Kombination deuten soll. Am Ende dieses Schrittes wird der wahre Täter enthüllt.

Die Wahl der Spiritisten

Jeder Spiritist stimmt geheim ab. Es ist den Spiritisten verboten, während der Abstimmung miteinander zu kommunizieren. Die Spiritisten stimmen zu unterschiedlichen Zeitpunkten ab, abhängig von der Position ihres **Hellsicht-Stufenmarkers** auf der **Hellsicht-Anzeige**.

- Spiritisten auf einer niedrigen Hellsicht-Stufe sehen nur 1 Karte der gemeinsamen Vision, bevor sie ihre Stimme abgeben müssen;
- Spiritisten auf einer mittleren Hellsicht-Stufe sehen 2 Karten;
- Spiritisten auf einer hohen Hellsicht-Stufe sehen alle 3 Karten.



Hinweis: **6-7** ➤ Die Übergänge zwischen den Hellsicht-Stufen sind abhängig von der Spieleranzahl (siehe Seite 7).

MYSTERIUM

Anders gesagt, je weiter ein Spiritist auf der Hellsicht-Anzeige vorgerückt ist, desto mehr Hinweise wird er erhalten, bevor er sich entscheiden muss, für welche Kartengruppe er abstimmt.



Die Spiritisten stimmen mithilfe der nummerierten Seite ihrer **Hellsichtplättchen** ab. Ist ein Spiritist an der Reihe abzustimmen, wählt er das Plättchen mit der Nummer der Gruppe, in der er den Täter vermutet, und legt es in seine **Hülle**. (Die anderen hält er verdeckt.)

Beispiel der Abstimmung



Die erste Karte der gemeinsamen Vision wird enthüllt. **Birgit** hat nur Feld 4 (niedrige Stufe) auf der **Hellsicht-Anzeige** erreicht und muss jetzt abstimmen.



Die zweite Karte der gemeinsamen Vision wird enthüllt. **Felix** und **Stefan** haben Feld 5 bzw. 6 (mittlere Stufe) auf der **Hellsicht-Anzeige** erreicht und müssen jetzt abstimmen.



Die letzte Karte der gemeinsamen Vision wird enthüllt. **Clemens** hat Feld 11 (hohe Stufe) auf der **Hellsicht-Anzeige** erreicht und stimmt jetzt ebenfalls ab.

Sobald alle Spiritisten ihre Stimme abgegeben haben, werden diese enthüllt.

► Enthüllung der Stimmen und des Täters

Der Spiritist mit der höchsten Position auf der **Hellsicht-Anzeige** erhält die **Hüllen** aller Spiritisten. (Bei Gleichstand: der älteste der betroffenen Spieler.) Dieser Spiritist zieht ein Plättchen nach dem anderen aus den Hüllen und legt es zu der Kartengruppe mit der passenden Nummer.

Sobald alle Plättchen gelegt wurden, geht es folgendermaßen weiter:

► Hat eine der Gruppen mehr Stimmen als jede einzelne andere erhalten, haben sich die Spiritisten für diese Gruppe als die Gruppe des Täters entschieden.

► Gibt es keine eindeutige Mehrheit für eine einzelne Gruppe, wird der Gleichstand zugunsten der Gruppe entschieden, die die Stimme des (am Gleichstand beteiligten) Spiritisten mit der höchsten Position auf der **Hellsicht-Anzeige** beinhaltet.

► Ein erneuter Gleichstand wird zugunsten des ältesten (am Gleichstand beteiligten) Spiritisten entschieden.

Dann deckt der Geist das **Täterplättchen** auf dem **Täterfeld** auf!

Spielende

Haben sich die Spiritisten für die Gruppe mit dem wahren Täter entschieden, gewinnen alle Spieler gemeinsam die Partie und der Geist kann endlich Ruhe finden. Haben sie es nicht geschafft, ist die Partie verloren und die Spiritisten müssen bis zum **Samhain** des nächsten Jahres warten, bevor sie erneut versuchen können, das **Mysterium** des Herrenhauses zu lösen ...

Das Spiel zu zweit und zu dritt

Man kann **Mysterium** mit folgenden Regelanpassungen auch zu zweit oder zu dritt spielen.

► Änderungen beim Spielaufbau

1. Die **Hellsicht-Anzeige** sowie alle zugehörigen Marker und Plättchen werden nicht benötigt.
2. Jeder Spieler, mit Ausnahme des Geistes, verkörpert 2 Spiritisten.
3. Bei der gemeinsamen Vision werden immer alle 3 **Visionskarten** aufgedeckt.

► Sonderregeln für Phase 2 – Entlarvung des Täters

Schritt 1 – Gegenüberstellung der Verdächtigen (siehe Seite 11)

2 ► Im Spiel zu zweit werden aus den im Spielverlauf abgeworfenen Spiritistenkarten 2 weitere Kartengruppen zusammengestellt (je 1 Person, 1 Ort, 1 Objekt), so dass insgesamt 4 Gruppen ausliegen.

3 ► Die Plättchen von 1 bis 4 werden wie gehabt zu den 4 Kartengruppen gelegt.

Schritt 3 – Abstimmung (siehe Seite 12)

2 ► Auch wenn der Spieler 2 Spiritisten verkörpert, so hat er dennoch nur 1 Stimme und muss sich für 1 Gruppe entscheiden.

3 ► Im Spiel zu dritt stimmen die beiden Spiritisten nicht geheim ab. Stattdessen müssen sie sich gemeinsam für eine Kartengruppe entscheiden und auf die gewählte Gruppe ihre **Eingebungsmarker** setzen.